



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8.5* PADA MATERI GEJALA-GEJALA DI ATMOSFER DAN HIDROSFER

H. M. Maskam\*, Marta Putra Dinata, Armin Subhani

Program Studi S2 Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Hamzanwadi, Selong, Indonesia

\*Email Koresponden: [m.maskam.spdi@gmail.com](mailto:m.maskam.spdi@gmail.com)

Diterima: 28-01-2020, Revisi: 12-05-2020, Disetujui: 30-05-2020

©2020 Program Studi Pendidikan Geografi, FISE, Universitas Hamzanwadi

**Abstrak** Penelitian ini didasarkan pada kurang efektifnya pembelajaran berbasis buku teks. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif berdasarkan validitas. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*. Media pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi pembelajaran gejala-gejala di atmosfer dan hidrosfer. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Islam Tembeng Putik, Lombok Timur, NTB. Desain penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi media, instrumen respon guru dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media dinyatakan sangat valid dengan persentase sebesar 91,83%. Untuk kepraktisan berdasarkan respon guru terhadap media sangat baik dengan persentase sebesar 93,12%. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* dinyatakan baik dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media ini dapat dijadikan sebagai pendukung proses pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi gejala-gejala di Atmosfer dan Hidrosfer pada SMP Islam Tembeng Putik.

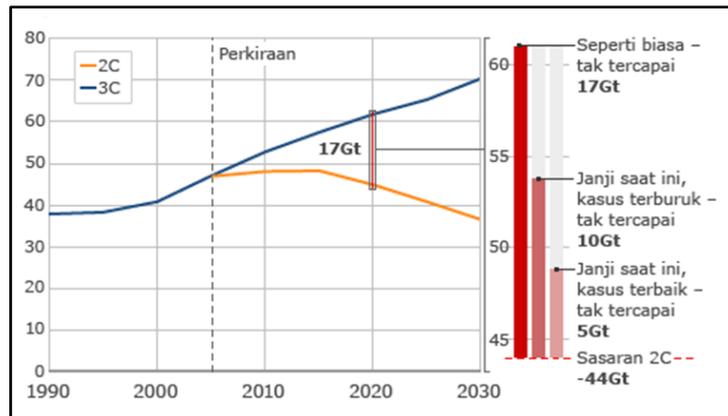
**Kata kunci:** penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, *AutoPlay Media Studio 8.5*

**Abstract** This research is based on the ineffectiveness of textbook based learning. The purpose of this study is to produce effective learning media based on validity. Learning media developed based on *AutoPlay Media Studio 8.5*. This learning media is applied to social studies subjects, especially on symptoms in the atmosphere and hydrosphere learning material. The research location was carried out at Tembeng Putik Islamic Junior Secondary School, East Lombok, NTB. This research design uses research and development. Data were collected using media validation sheets, teacher response instruments and learning achievement tests. The results showed that the validity of the media was declared very valid with a percentage of 91.83%. For practicality based on the teacher's response to the media is very good with a percentage of 93.12%. Whereas student learning outcomes after using the media based on *AutoPlay Media Studio 8.5* were stated to be good with a percentage of mastery learning outcomes of 84%. Thus it can be concluded that this media can be used as a supporter of the learning process of social studies subjects in the phenomenon of symptoms in the atmosphere and hydrosphere in Tembeng Putik Islamic Junior Secondary School.

**Keywords:** research and development, learning media, *AutoPlay Media Studio 8.5*

### PENDAHULUAN

Bumi yang kita tempati saat ini merupakan anugerah berharga yang berfungsi menjaga keberlangsungan kehidupan semua makhluk hidup di atasnya. Ketidakseimbangan ekosistem dapat menyebabkan gejala-gejala yang dapat membahayakan keberlangsungan kehidupan. Salah satu di antaranya adalah permasalahan yang timbul akibat pemanasan global (*global warming*). Peristiwa ini merupakan gejala alam yang terjadi akibat kompleksitas dan beragamnya aktivitas manusia yang menimbulkan dampak pada peningkatan suhu permukaan bumi, baik secara langsung maupun tidak langsung. European Climate Foundation (2009) memperkirakan target penurunan emisi gas buang negara-negara industry maju sulit mengalami penurunan, akan tetapi terus mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan meningkatnya jumlah penduduk dengan berbagai kebutuhannya disertai dengan semakin pesatnya pembangunan dan industri. Hal ini sebagaimana dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Grafik perkiraan meningkatnya emisi gas buang negara-negara maju di dunia (Sumber: European Climate Fondation (2009), dalam [www.bbc.com](http://www.bbc.com), 2019)

Pada gambar 1 dapat dilihat bahwa target penurunan emisi gas buang (2C) dari negara-negara industri maju belum menunjukkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan perkiraan Yayasan Iklim Eropa dan beberapa lembaga lain terhadap komitmen yang dibuat sekarang masih belum cukup untuk mencapai sasaran pengurangan emisi negara-negara maju G-20. Sebagai andil bidang pendidikan terhadap masalah ini, eksistensi sekolah memiliki peranan penting dalam memberikan pendidikan dan pembelajaran dalam rangka menjaga lingkungan kita agar unsur-unsur yang ada di bumi ini tetap lestari (Hadi & Subhani, 2017). Aspek lingkungan yang tak kalah pentingnya bagi kehidupan yakni lapisan udara (atmosfer) dan lapisan air (hidrosfer). Oleh sebab itu sangat penting untuk dijaga keberadaannya. Untuk memahami dinamika yang terjadi baik pada atmosfer maupun hidrosfer maka diperlukan pemahaman yang cukup, yang mana pemahaman ini hanya bisa diperoleh melalui proses belajar yang efektif.

Penguatan pemahaman mengenai atmosfer dan hidrosfer pada matapelajaran IPS, khususnya pada tingkat satuan pendidikan menengah pertama merupakan langkah tepat. SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik merupakan salah satu sekolah yang cukup terbuka untuk melakukan transformasi metode, model maupun media pembelajaran di kelas. Dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang relevan dengan zamannya. Kondisi inilah yang melatarbelakangi peneliti tergerak melakukan penelitian. Khususnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih aplikatif dalam kegiatan pembelajaran di SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik. Pada matapelajaran IPS kelas VII terdapat materi pembelajaran (subpokok bahasan) mengenai gejala-gejala di Atmosfer dan Hidrosfer. Pada materi ini siswa dituntut untuk dapat mendeskripsikan gejala-gejala di Atmosfer dan Hidrosfer serta pengaruhnya terhadap kehidupan dan hal-hal yang berkaitan dengan subpokok bahasan tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik, peneliti menemukan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS masih menggunakan model konvensional. Siswa cenderung merasa bosan dan kurang aktif, sehingga kesulitan memahami materi pelajaran secara maksimal karena proses pembelajarannya karena didominasi oleh metode ceramah yang terkesan monoton. Model pembelajaran tersebut kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat lebih jauh dan melakukan eksplorasi dalam bentuk kreatifitas serta daya pikir sehingga kondisi tersebut membuat siswa bosan yang bermuara pada rendahnya hasil belajar. Sehingga bisa dikatakan belum dapat memenuhi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagaimana ditetapkan pada Permendikbud No.20 Tahun 2016.

Sudah menjadi amanat dalam kurikulum pendidikan bahwa guru tidak lagi menjadi narasumber tunggal dalam pembelajaran modern, menurut James W. Brown (dalam Sardiman, 2004) mengemukakan bahwa tugas dan peranan guru antara lain: menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa. Hal tersebut bisa dijumpai dengan menggunakan sebuah media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Sutjiono (2005), media belajar sangat diperlukan oleh guru agar pembelajaran

berjalan efektif dan efisien. Pada kenyataannya bahwa pembelajaran IPS khususnya teori, dilaksanakan dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui metode ceramah. Yang mana hal tersebut tidak selaras dengan media dan pendekatan serta model pembelajaran yang semestinya relevan untuk diterapkan. Semestinya, pembelajaran yang dilakukan juga dapat memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat pula meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah (problem solving) bagi peserta didik sebagai jawaban atas tantangan zaman (Subhani & Agustina, 2018). Dengan demikian diperlukan sebuah model pembelajaran yang solutif dan interaktif untuk membantu menyelesaikan permasalahan tersebut.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran berlangsung, maka diharapkan dapat meningkatkan animo belajar siswa dan dapat menyerap materi dengan lebih optimal. Kata “media” berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar (Dagun, 2006). Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Djamarah, et al, 2010). Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi antara guru dan peserta didik, yaitu proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan dan tukar menukar informasi oleh setiap guru dengan peserta didik. Pesan dan Informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, dan lain sebagainya. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga harus pula dilengkapi dan ditunjang dengan sumber belajar berupa buku ajar yang relevan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Hadi & Agustina, 2016). Adapun keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat berfungsi: 1) Memperkuat dan mempertegas penyampaian pesan dan informasi; 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi; 3) Meminimalisir keterbatasan terhadap indera, waktu dan ruang; dan 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka (Arsyad, 2011).

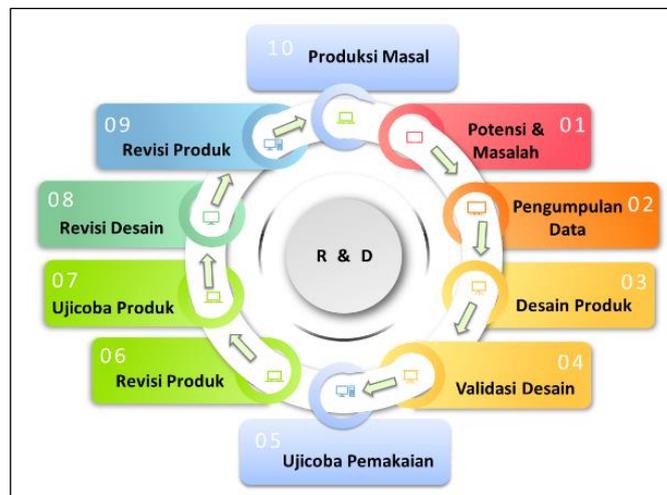
Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Autoplay Media Studio*. Media pembelajaran *Autoplay Media Studio* merupakan program yang memungkinkan kita untuk membuat aplikasi dengan *output autoruns*. Pada halaman Wikipedia ([id.m.wikipedia.org/wiki/Autorun.inf](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Autorun.inf)) *autoruns* merupakan berkas berupa teks biasa yang digunakan pada fitur *Autorun* dan *Autoplay* milik Microsoft Windows dan dieksekusi oleh fitur tersebut saat sebuah media eksternal yang dimasukkan kedalam komputer. *AutoPlay Media Studio 8.5* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi atau media interaktif dengan cepat serta dapat diintegrasikan dengan berbagai tipe media misalnya koneksi *database*, *web* interaktif, gambar, suara, video, *flash* dan masih banyak lagi ke dalam *project* atau media yang kita buat dengan beragam *output extensi file* (Jannah et al, 2019).

Keberadaan media pembelajaran *AutoPlay Media Studio 8.5* memicu ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dengan tujuan sebagai berikut: 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan aplikatif pada kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan basis *software AutoPlay Media Studio 8.5* pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik; 2) Untuk mengetahui tingkat efisiensi pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis *software AutoPlay Media Studio 8.5* pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik; dan 3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* pada mata pelajaran IPS pada SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/Re&D*). Desain penelitian ini biasanya digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dengan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2014). Tujuan penelitian pengembangan pada bidang pendidikan dan pembelajaran dibedakan berdasarkan pengembangan pada bagian kurikulum, teknologi dan media, pelajaran dan instruksi, dan pendidikan guru didaktis (Akker, 1999). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu dapat diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Kemudian diikuti dengan pengembangan sebuah produk tertentu dan dilakukan uji efektivitas terhadap produk tersebut. Pada penelitian ini akan dibuat sebuah produk berupa media pembelajaran yang

berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* pada mata pelajaran IPS subpokok bahasan gejala-gejala di atmosfer dan hidrosfer. Rancangan penelitian pada penelitian ini diadopsi dari Sugiyono (2014) dengan tahapan-tahapan sebagaimana dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Tahapan-tahapan penggunaan metode *R&D*  
(Sumber: Sugiyono, 2014)

Mengingat adanya keterbatasan peneliti terutama dari segi waktu dan biaya, maka dalam penelitian ini implementasi metode *R&D* hanya sampai pada tahap yang ke-7 yaitu analisis dan pelaporan, sebagaimana dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3.** Tahapan metode *R&D* yang digunakan pada penelitian ini  
(Sumber: Sugiyono, 2014)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik, Lombok Timur, NTB. Dengan sampel pada kelas VII berjumlah 20 orang siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* pada proses pembelajarannya. Diaplikasikan pada mata pelajaran IPS dengan subpokok bahasan gejala-gejala pada atmosfer dan hidrosfer. Sedangkan uji coba produk dilakukan dengan menyampaikan materi pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* di mana terdapat keterlibatan siswa di dalamnya, kemudian dilanjutkan dengan pemberian tes kepada siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* yang telah dilaksanakan sebelumnya. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan angket respon kepada guru atau pengajar materi untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*.

Untuk teknik analisis data lembar validasi dan respon pengajar materi dilakukan dengan cara memberikan tanggapan atau respon dengan kriteria penilaian skala empat. berikut penilaian skala empat sebagaimana pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1.** Bobot penilaian lembar validasi dan respon guru

| Kategori          | Bobot Nilai | Persentase (%) |
|-------------------|-------------|----------------|
| Sangat Baik       | 4           | 82-100         |
| Baik              | 3           | 63-81          |
| Tidak Baik        | 2           | 44-62          |
| Sangat Tidak Baik | 1           | 25-43          |

Sumber: Widoyoko & Rinawati, 2012.

Tabel 1 menunjukkan kriteria dengan skala penilaian empat, yaitu: 1) Sangat Tidak Baik (STB); 2) Tidak Baik (TB); 3) Baik (B); dan 4) Sangat Baik (SB). Skala penilaian ini diberikan kepada validator yang mengisi lembar validasi dan guru yang mengisi lembar angket respon guru. Kemudian total jawaban ditentukan dengan mengalikan jumlah responden dengan bobot nilainya, serta menunjukkan semua hasilnya. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor SB untuk n validator} &= n \times 4 \\
 \text{Jumlah skor B untuk n validator} &= n \times 3 \\
 \text{Jumlah skor TB untuk n validator} &= n \times 2 \\
 \text{Jumlah skor STB untuk n validator} &= n \times 1 \\
 \text{Jumlah skor} &=
 \end{aligned}$$

(Sumber: Widoyoko, 2012)

Setelah selesai melakukan penjumlahan terhadap semua jawaban responden maka dapat dilakukan langkah selanjutnya dengan menentukan persentase penilaian oleh validator dengan menggunakan rumus:

$$\text{PPV} = \frac{\sum^{\text{SR}}}{\sum^{\text{ST}}} \times 100\% \quad (\text{Widoyoko, 2012})$$

Keterangan:

PPV = Persentase Penilaian Validator  
 SR = Jumlah Skor Terendah  
 ST = Jumlah Skor Tertinggi

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini meliputi hasil produk dan hasil respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*. Media pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran IPS pada subpokok bahasan gejala-gejala di Atmosfer dan Hidrosfer pada SMP Islam Tembung Putik. Penyajian data diperoleh dari hasil validasi media oleh para validator yang ditunjuk pada bidangnya masing-masing sebelum digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hasil validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi oleh guru kepada siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas. Respon guru juga dibutuhkan sebagai instrumen dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini.

Pada tampilan awal media pembelajaran terdapat halaman utama yang berisi tombol dan menu yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar 4.



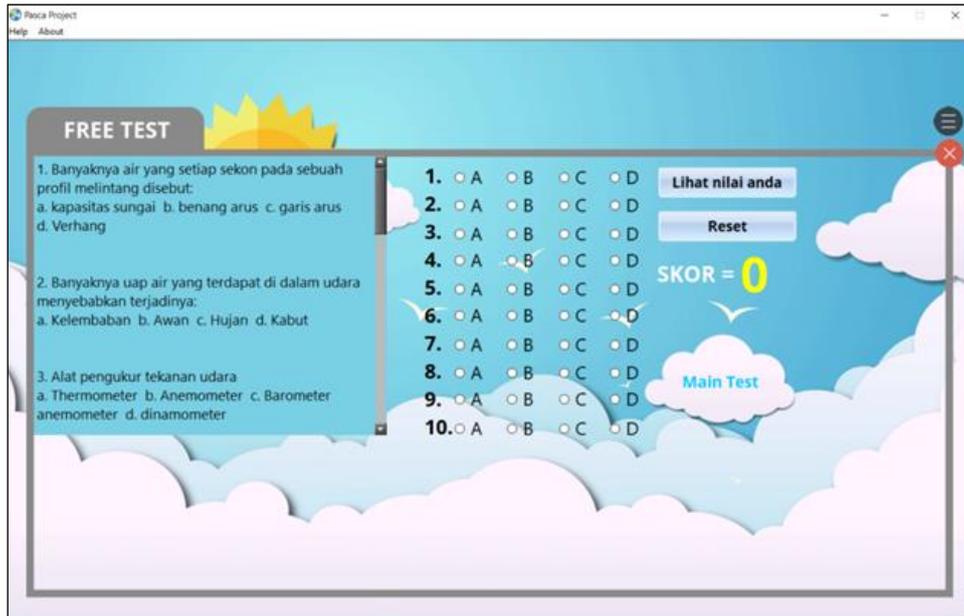
**Gambar 4.** Tampilan utama pada media pembelajaran  
(Sumber: Aplikasi media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*, 2020)

Pada tampilan halaman utama media pembelajaran terdapat tombol-tombol yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran. Ketika tombol diklik maka akan langsung menuju halaman yang ingin dituju. Pada tampilan halaman materi maka akan tersaji sub menu materi yang terdapat pada pokok bahasan gejala-gejala di Atmosfer dan Hidrosfer yang diperkaya dengan video penguatan pada setiap topiknya, tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar 5.



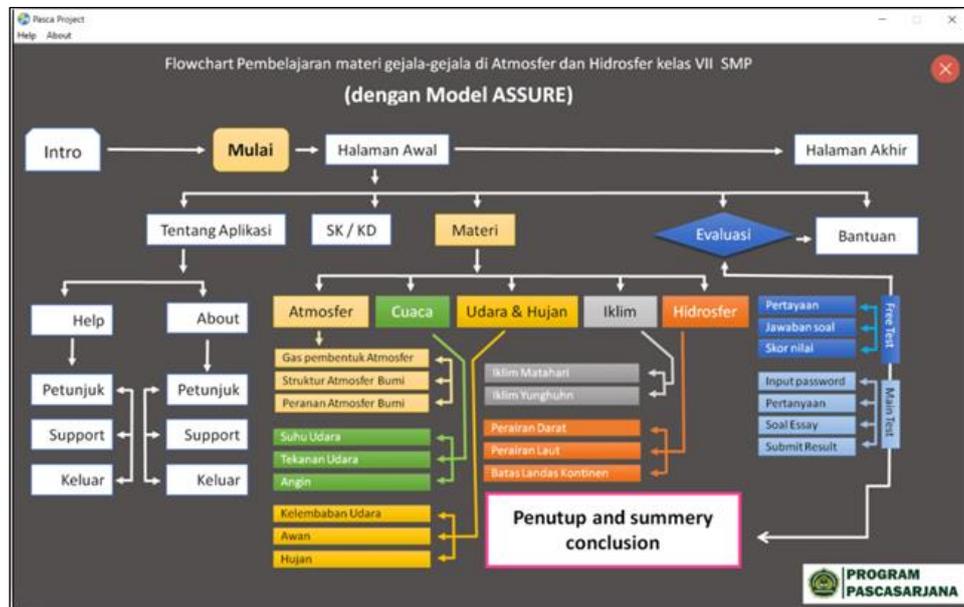
**Gambar 5.** Tampilan halaman materi pada media pembelajaran  
(Sumber: Aplikasi media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*, 2020)

Selanjutnya pada halaman latihan terdapat menu soal untuk melatih daya serap siswa terhadap materi yang diberikan dan selanjutnya terdapat menu *main test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa oleh gurunya. *Main test* ini terdiri dari kolom soal dan kolom jawaban yang berupa jawaban *multiple choice* (pilihan ganda). Proses evaluasi terhadap jawaban benar dan salah pada soal test ini langsung dapat diketahui hasil skornya secara otomatis. Sehingga dapat memudahkan dalam proses evaluasinya. Tampilan utama dari *main test* ini dapat dilihat seperti yang disajikan pada gambar 6.



**Gambar 6.** Tampilan halaman latihan pada media pembelajaran  
(Sumber: Aplikasi media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*, 2020)

Berikutnya pada halaman model terdapat panduan dalam menyampaikan materi berupa *flowchart* dan terdapat model pembelajaran yang dipilih dalam menyampaikan materi agar lebih memudahkan dalam proses pembelajaran. Tampilan halaman model ini sebagaimana ditunjukkan pada gambar 7.



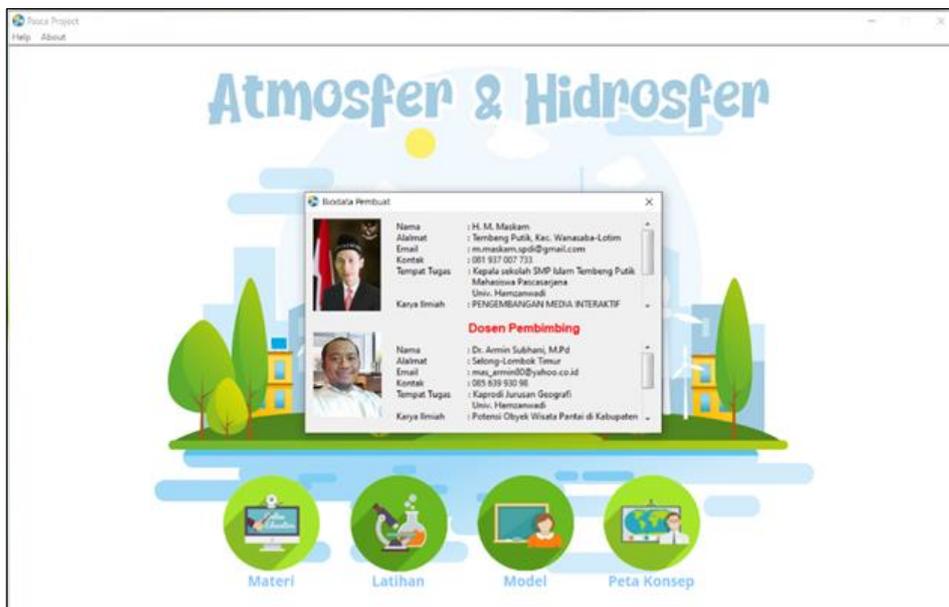
**Gambar 7.** Tampilan halaman model pada media pembelajaran  
(Sumber: Aplikasi media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*, 2020)

Selanjutnya pada halaman peta konsep terdapat bagan alur untuk memudahkan dalam merunut alur materi terhadap isi dari media pembelajaran sebagaimana yang terlihat dalam gambar 8.



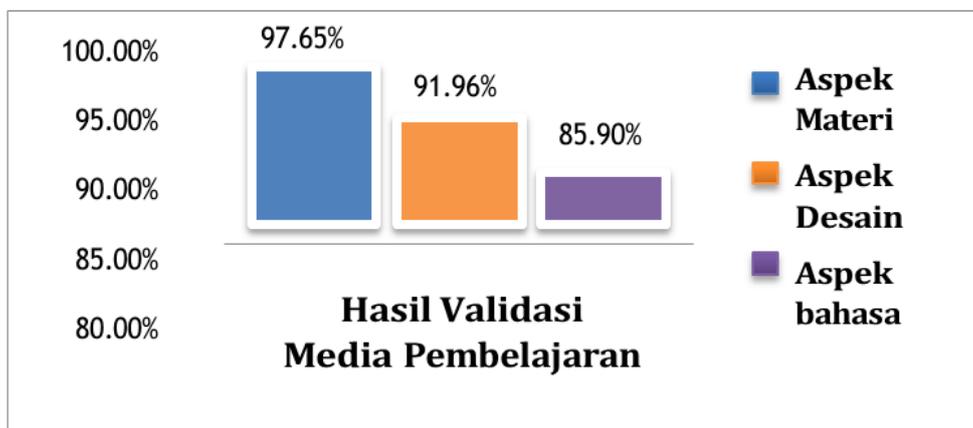
**Gambar 8.** Tampilan halaman peta konsep pada media pembelajaran  
(Sumber: Aplikasi media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*, 2020)

Berikutnya terdapat halaman author yang berupa tampilan dialog pada menu aplikasi yang menampilkan biografi singkat dari pembuat media pembelajaran.



**Gambar 9.** Tampilan menu author dalam sebuah dialog  
(Sumber: Aplikasi media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*, 2020)

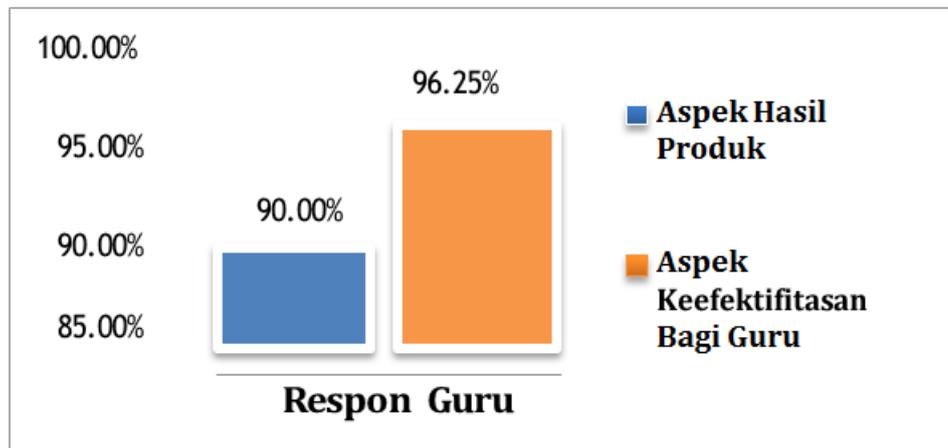
Hasil validasi media pembelajaran pada materi gejala-gejala di Atmosfer dan Hidrosfer pada SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik ini mendapatkan penilaian dengan grafik persentase seperti pada gambar 10.



**Gambar 10.** Grafik hasil validasi media  
(Sumber: Hasil olahan data primer, 2020)

Berdasarkan hasil validasi berupa grafik persentase yang ditunjukkan pada gambar 10 maka di dapat persentase validitas media pembelajaran sebagai berikut: aspek materi memperoleh persentase sebesar 97,65%, aspek ilustrasi media sebesar 91,96%, dan aspek bahasa sebesar 85,90%. Dari ketiga aspek di atas dapat diambil sebuah nilai rata-rata untuk validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dan memperoleh angka validasi sebesar 91,83%. Hal tersebut apabila mengacu pada tabel kriteria penilaian yang sudah dirumuskan maka dapat dikategorikan dengan kategori “Sangat Valid” dan “Sangat Baik”.

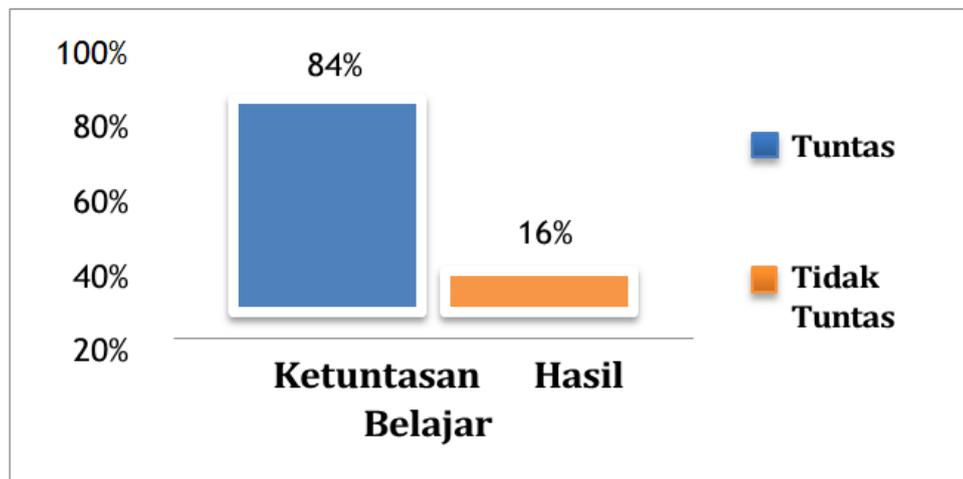
Sementara itu, hasil validasi lembar angket respon guru pada sub pokok bahasan gejala-gejala di Atmosfer dan Hidrosfer mendapatkan penilaian dengan grafik persentase sebagaimana ditunjukkan pada gambar 11 berikut:



**Gambar 11.** Grafik hasil validasi lembar respon guru  
(Sumber: Hasil olahan data primer, 2020)

Berdasarkan hasil validasi seperti yang ditunjukkan pada gambar 11, Hasil analisis data respon guru didapatkan respon yang positif terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *AutoPlay Media Studio 8.5*. Pada data tabel respon guru yang menyatakan bahwa 93,12% jawaban guru memberikan respon positif terhadap media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5*. dengan rincian sebagai berikut: 1) Aspek hasil produk yang sangat valid dengan persentase 90%; 2) Aspek keefektivitasan masuk dalam kategori sangat valid dengan persentase 96,25%.

Dari hasil penilaian, didapat rata-rata persentase respon guru terhadap aplikasi sebesar 93,12%. Artinya persentase tersebut menunjukkan respon yang baik dari guru terhadap media pembelajaran yang berbasis *Autoplay Media Studio 8.5*. Dari tes hasil belajar yang diisi oleh siswa kelas VII SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik didapat penilaian dengan grafik persentase sebagaimana dapat dilihat pada gambar 12.



**Gambar 12.** Grafik tes hasil belajar siswa  
(Sumber: Hasil olahan data primer, 2020)

Berdasarkan penilaian yang diberikan setelah siswa menjawab soal tes, diperoleh hasil bahwa beberapa siswa dinyatakan tuntas dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 60 rata-rata skor 83,18, dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 84%. Dengan persentase ketuntasan sebesar 84% artinya media pembelajaran dapat diterima dengan efektif oleh siswa sebagai penunjang pembelajaran serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Dengan menggunakan pendekatan media pembelajaran interaktif maka model pembelajaran yang sebelumnya konvensional dapat disesuaikan dengan pendekatan yang lebih menarik bagi siswa di sekolah. Hal tersebut tidak hanya berdampak positif terhadap keaktifan siswa di kelas tapi juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang tercermin dari ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* pada mata pelajaran IPS pada SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik dinyatakan Baik dengan persentase 91,83%. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* dinyatakan valid digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan respon guru IPS SMP Islam Saadatul Islamiyah Tembeng Putik terhadap media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* dinyatakan Baik dengan persentase 93,12%, sehingga media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* pada sub pokok gejala-gejala di Atmosfer dan Hidrosfer bisa dikatakan praktis dalam penggunaannya dalam menunjang guru dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil nilai tes siswa yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* pada kelas VII sebanyak 17 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai yang memuaskan sedangkan 3 siswa dinyatakan tidak dapat memenuhi standar dengan persentase ketuntasan sebesar 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan keseluruhan indicator penelitian maka media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* dapat dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. V. D. (1999). Principles and methods of development research. Dalam Akker, J.V.D., Branch R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (hal. 1-14). Dordrecht: Springer.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BBC. (2019). *Perubahan iklim dalam grafik*. Diakses pada 2 Januari 2020 dari [www.bbc.com/indonesia/laporan\\_khusus/2009/12/091207\\_grafikclimate.shtml](http://www.bbc.com/indonesia/laporan_khusus/2009/12/091207_grafikclimate.shtml)
- Dagun, S.M. (2006). *Kamus besar ilmu pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).

- Djamarah., Bahri, S., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90-105.
- Hadi, H., & Subhani, A. (2017). Internalisasi karakter peduli lingkungan dan tanggap bencana pada siswa sekolah melalui program *Geography Partner Schools*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, Mataram: 14 Oktober 2017, 176-188.
- Jannah, M., Copriady, J., & Rasmiwetti. (2019) Development of interactive learning media using Autoplay Media Studio 8 for colloidal chemistry material. *Journal of Educational Sciences*, 3(1): 132-144.
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL).
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada (Rajawali Pers).
- Subhani, A., & Agustina, S. (2018). Pengembangan lembar kerja *spatial thinking to solving problem* pada Program Studi Pendidikan Geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 2(2), 41-52.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutjiono, T. W. A. (2005). Pendayagunaan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 4(4), 76-84.
- Widoyoko, S. E. P., & Rinawati, A. (2012). Pengaruh kinerja guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 31(2), 278-289.
- Widoyoko, S. E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wikipedia (2019) *Autorun.inf*, Diakses pada 10 Desember 2019 dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Autorun.inf>.